
A1 :
NIVEAU
SUPÉRIEUR
Plan tactique D4
Plan tactique D3
Plan tactique D2
N
10b
10
10a
10a
11
9
9a
8
7
7
7
6
5
4
12
13
3
3
3
2
1
1
1

# BANDITS, BANDITS

1 carreau = 1,5 m

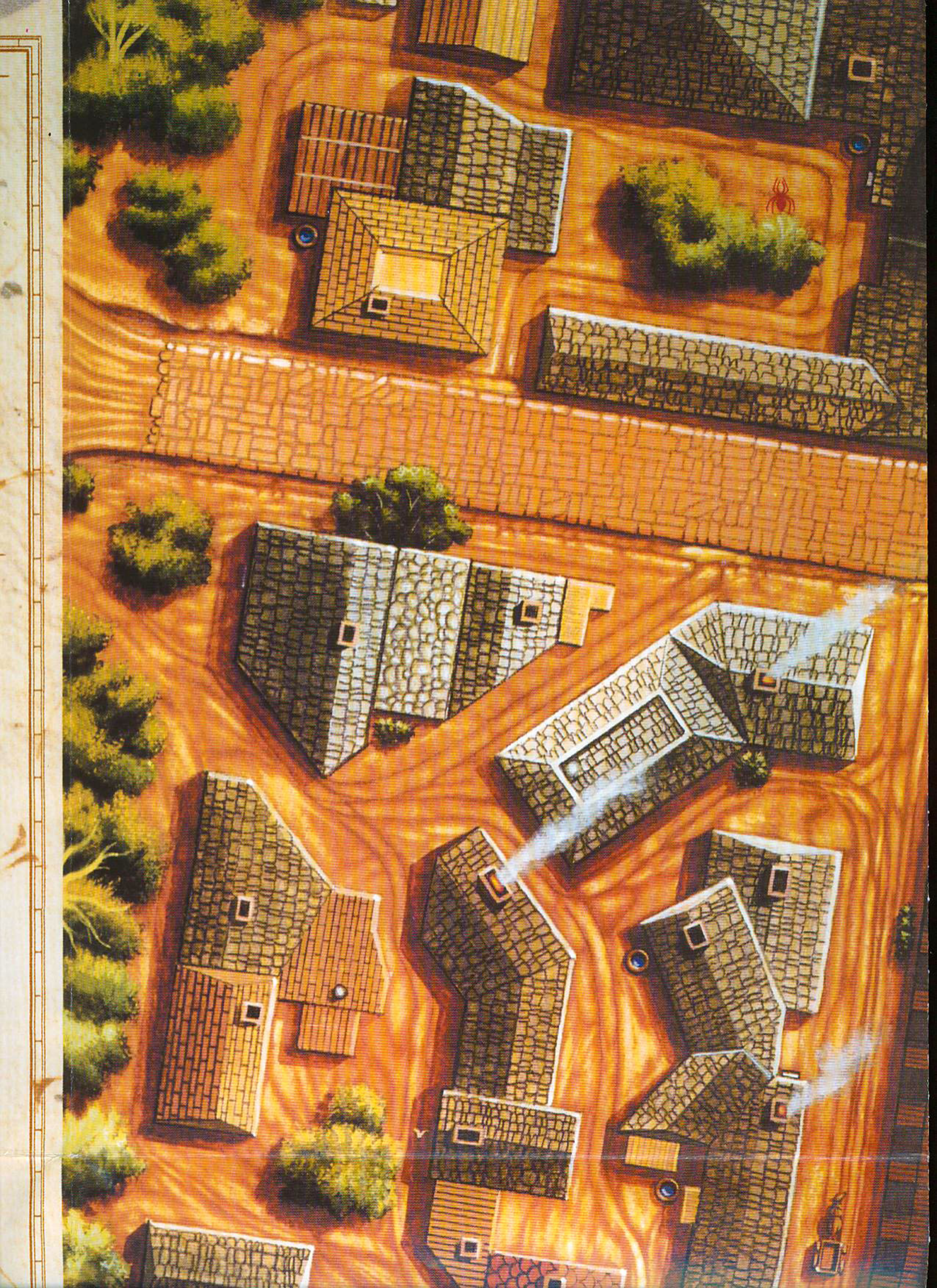
- Porte
- Porte secrète
- Escalier
- Passage sous-jacent
- Étai
- Feu de camp
- Levier
- Piédestal
- Échelle (montante)
- Échelle (descendante)
- Râtelier d'armes
- Autel
- Sarcophage
- Statue (mannequin d'entraînement)
- Fontaine
- Gravats
- Tas d'ordures
- Vitrail
- Trappe
- Escalier amovible
- Paroi métallique
- Trou
- Eau
- Plancher sensitif
- Extérieur (colline)
- Falaise

10b
10c
10c
19
15
15
18
14
20
15
15
17
16
21
22

A2 : NIVEAU INFÉRIEUR

N

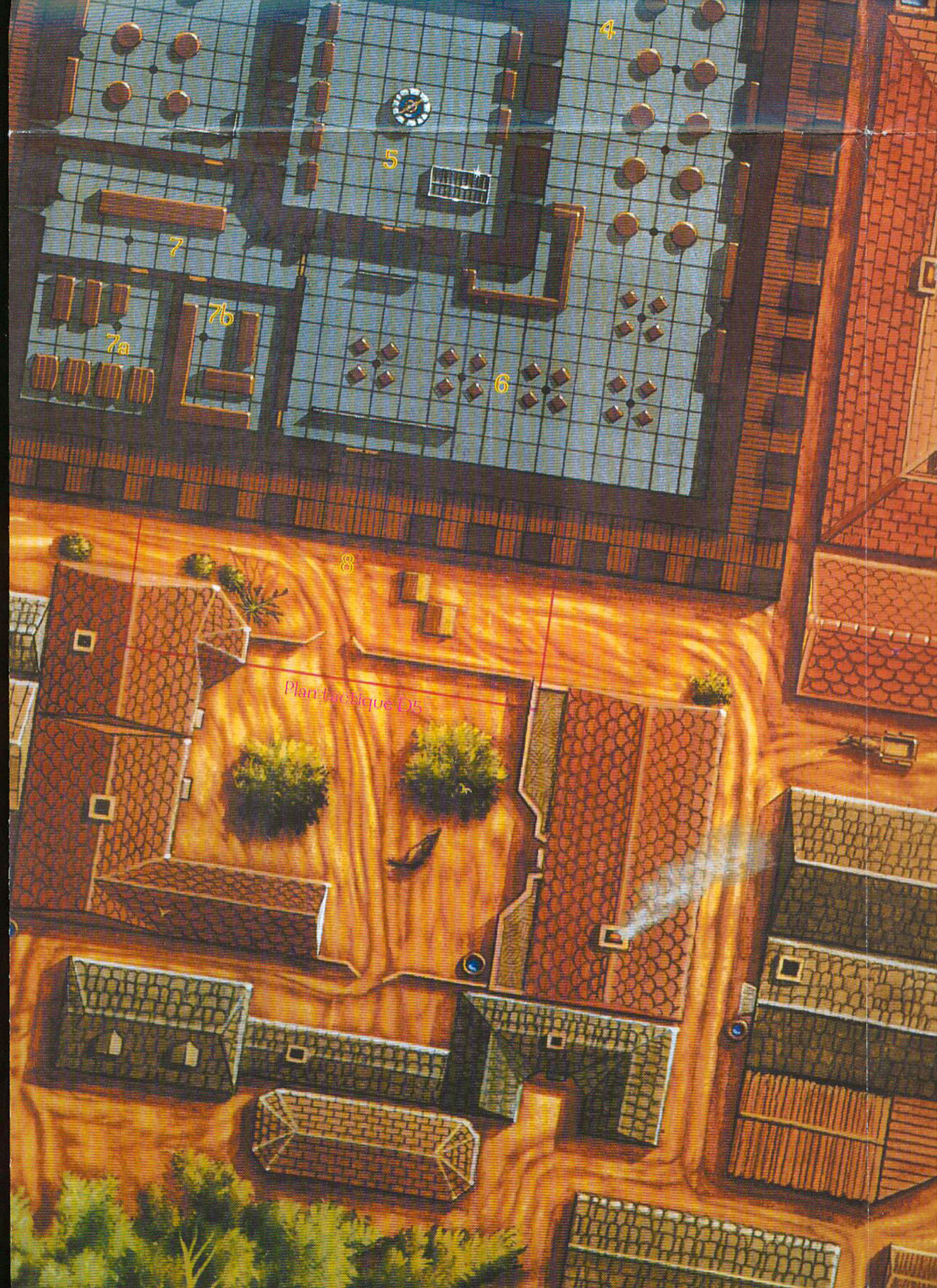
10b
Plan tactique D4
10
10a
9
11
10a




A3 : À L'ENSEIGNE DE
LA COCKATRICE DORÉE
1 carreau = 1,5 m
Zone d'arrivée
des araygnées-démons
1
2
3
4
4
5
7






4
5
7
7b
7a
6
8
Plan tactique D5


D. MARTIN

B3 :
URELLE

RTS

0 8
Échelle en km

# B2 : LES INVITÉS-SURPRISES




NIVEAU 4

DANS LES ENTRAILLES
DE LA TERRE

NIVEAU A

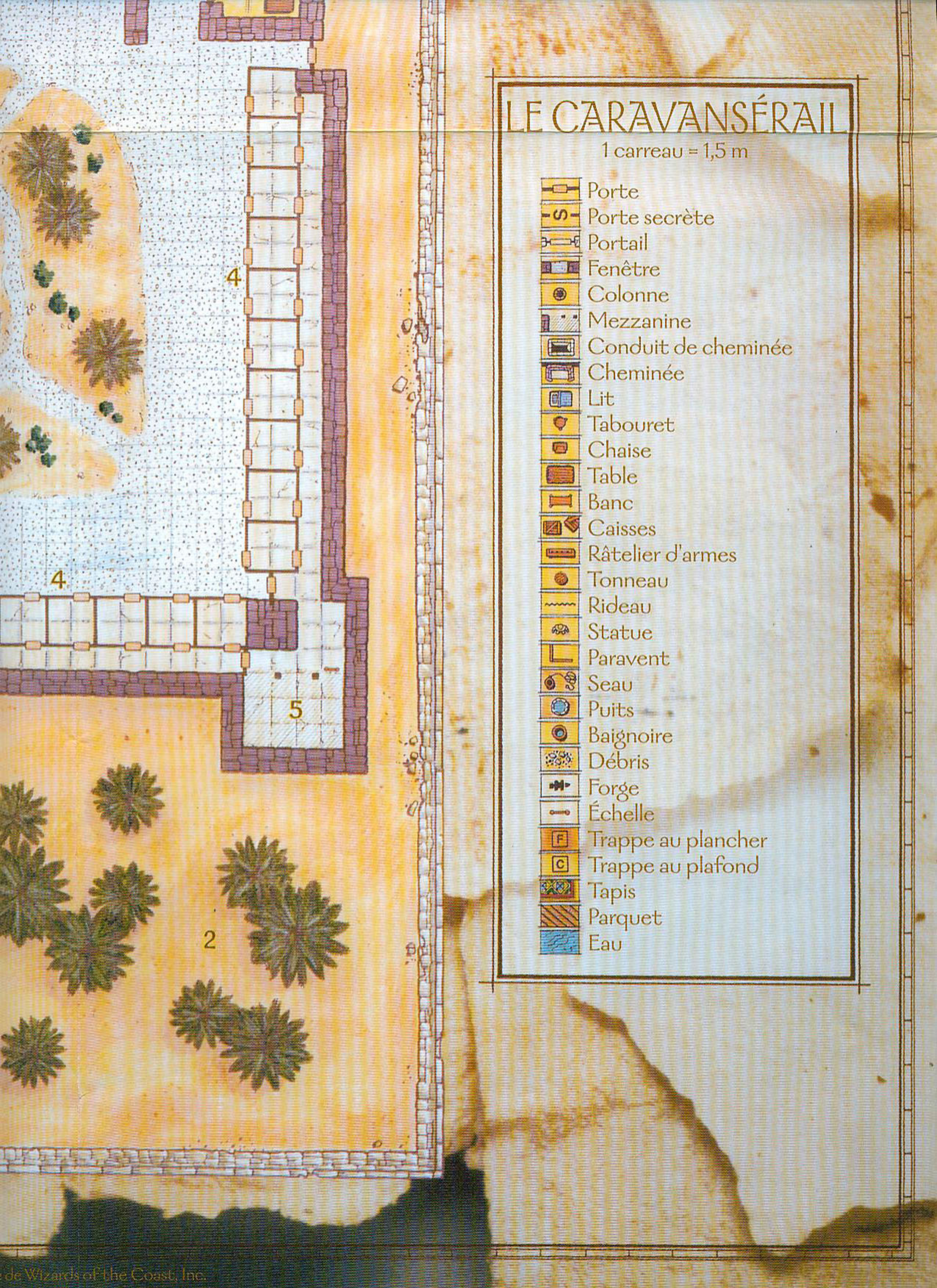
Vers le niveau 2


C1 REZ-DE-CHAUSSÉE
1a
16b
16b
16b
16b
16
C
C
C
C
C
14
14
14
14
15
13
12a
12a
12a
12a
12
12a
12a
12a
12b
11
17
7
8
9

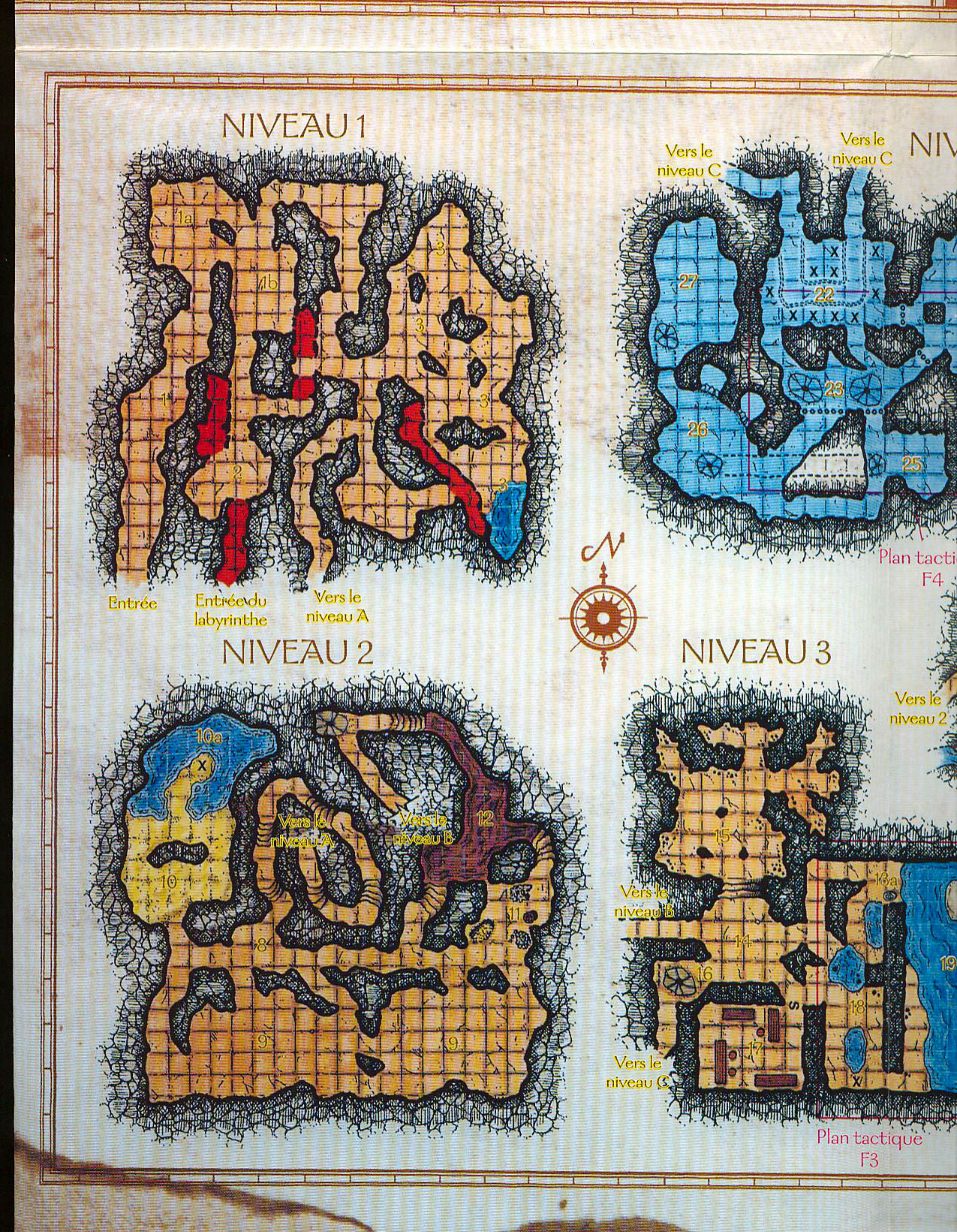

SÉE
N
C2 LA MAISON, PREMIER ÉTAGE
12a
12a
12a
12b
10
10a
10a
9
10
LE CARAVANSÉRAIL
1 carreau = 1,5 m
Porte
Porte secrète
Portail




Le Sceptre aux Sept Morceaux, poster C.

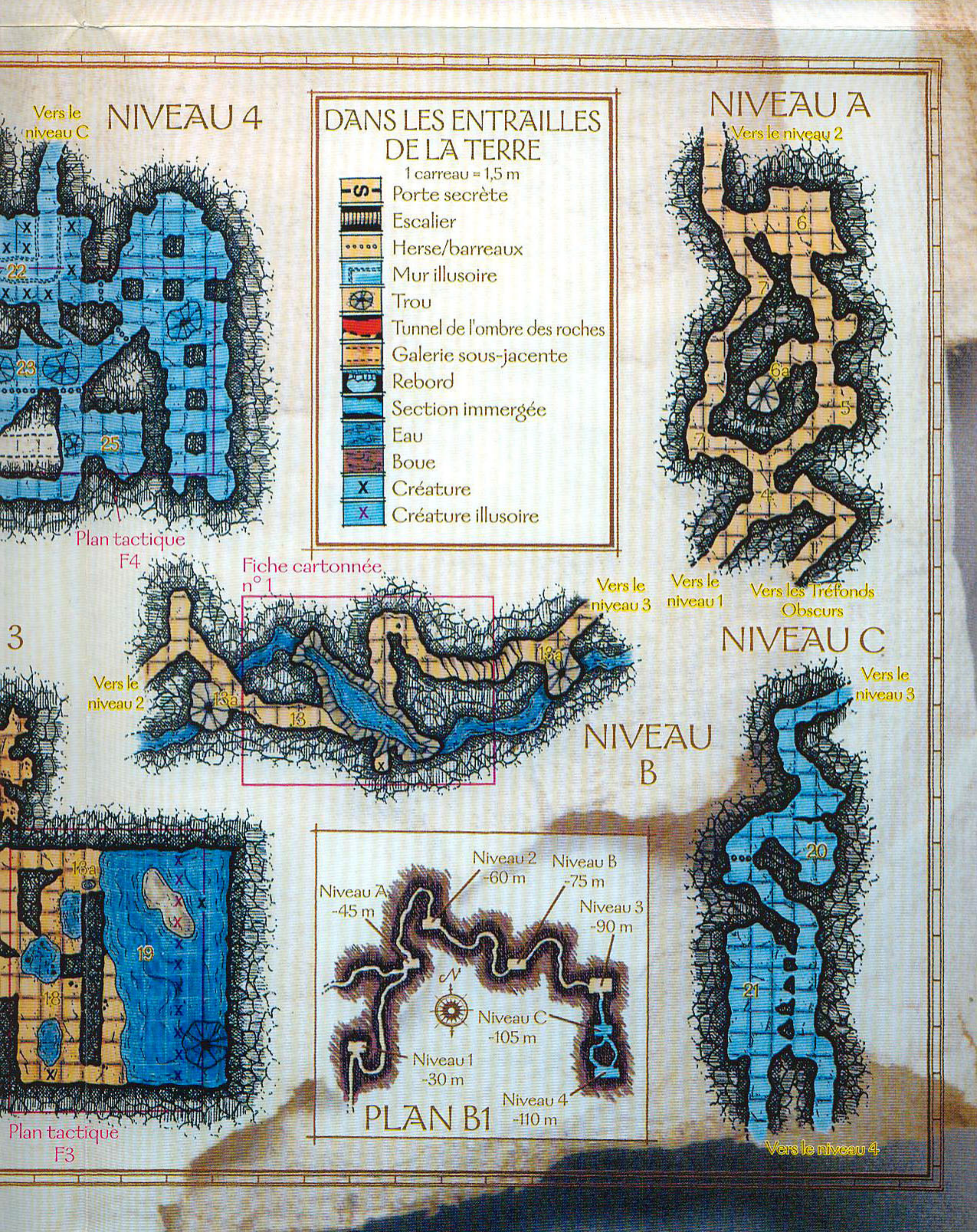

LE CARAVANSÉRAIL
1 carreau = 1,5 m
Porte
Porte secrète
Portail
Fenêtre
Colonne
Mezzanine
Conduit de cheminée
Cheminée
Lit
Tabouret
Chaise
Table
Banc
Caisses
Râtelier d'armes
Tonneau
Rideau
Statue
Paravent
Seau
Puits
Baignoire
Débris
Forge
Échelle
Trappe au plancher
Trappe au plafond
Tapis
Parquet
Eau
4
4
5
2
F
C
de Wizards of the Coast, Inc.

B4 :
REMPARTS



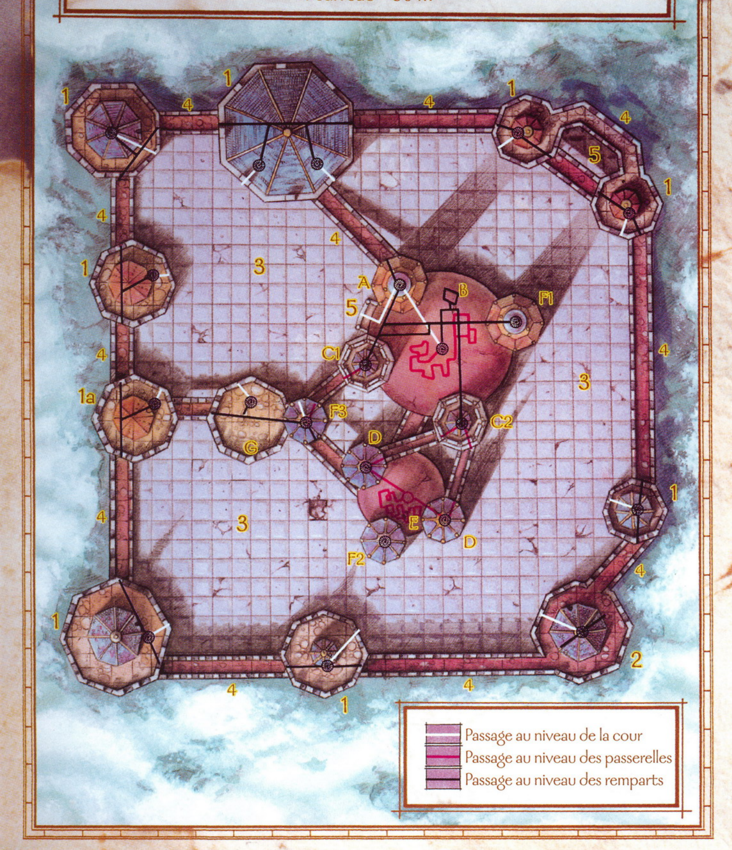
NIVEAU 1
1a
1b
1
2
3
Entrée
Entrée du labyrinthe
Vers le niveau A
Vers le niveau C
Vers le niveau C
27
22
23
26
25
F4
N
NIVEAU 2
10a
10
Vers le niveau A
Vers le niveau B
12
11
8
9
9
NIVEAU 3
Vers le niveau 2
15
16a
19
Vers le niveau B
14
16
18
17
Vers le niveau C
Plan tactique F3

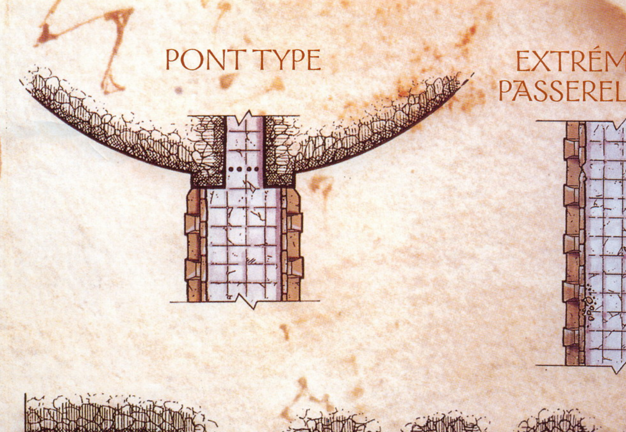
# B2 : LES INVITÉS-SURPRISES



# E1 LA CITADELLE DU CHAOS

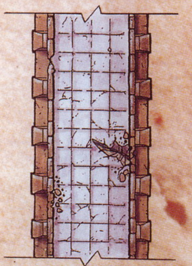
1 carreau = 30 m

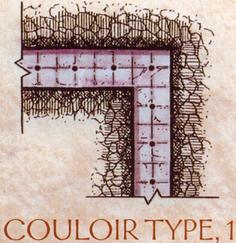


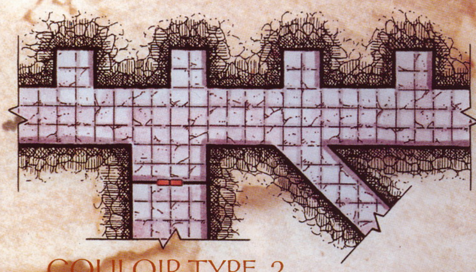






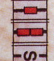





# E2 QUARTIERS DE MISKA ET PORTIONS TYPE DE LA CITADELLE

1 carreau = 1,5 m



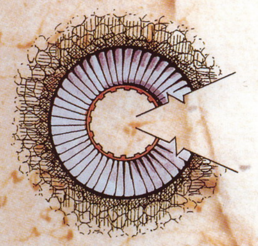
Porte
Porte à double battant
Porte secrète



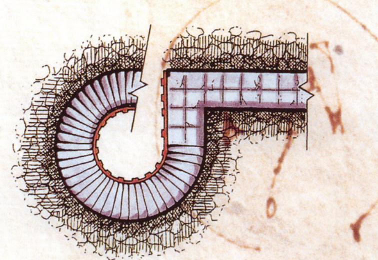
Escalier
Colonne
Herse



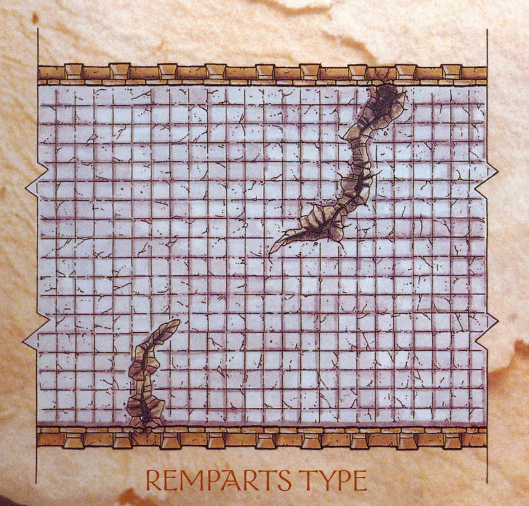
Passage sous-jacent
Autel
Rambarde



ESCALIER TYPE



PALIER TYPE



REMPARTS TYPE

# LES QUARTIERS DE MISKA

Plan tactique F5

E1

E1

E2

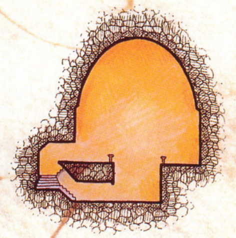
E3

E4

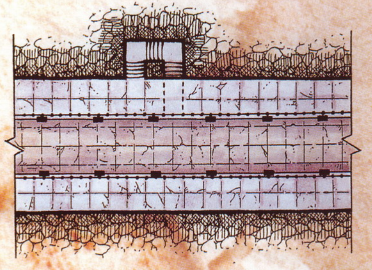
E5

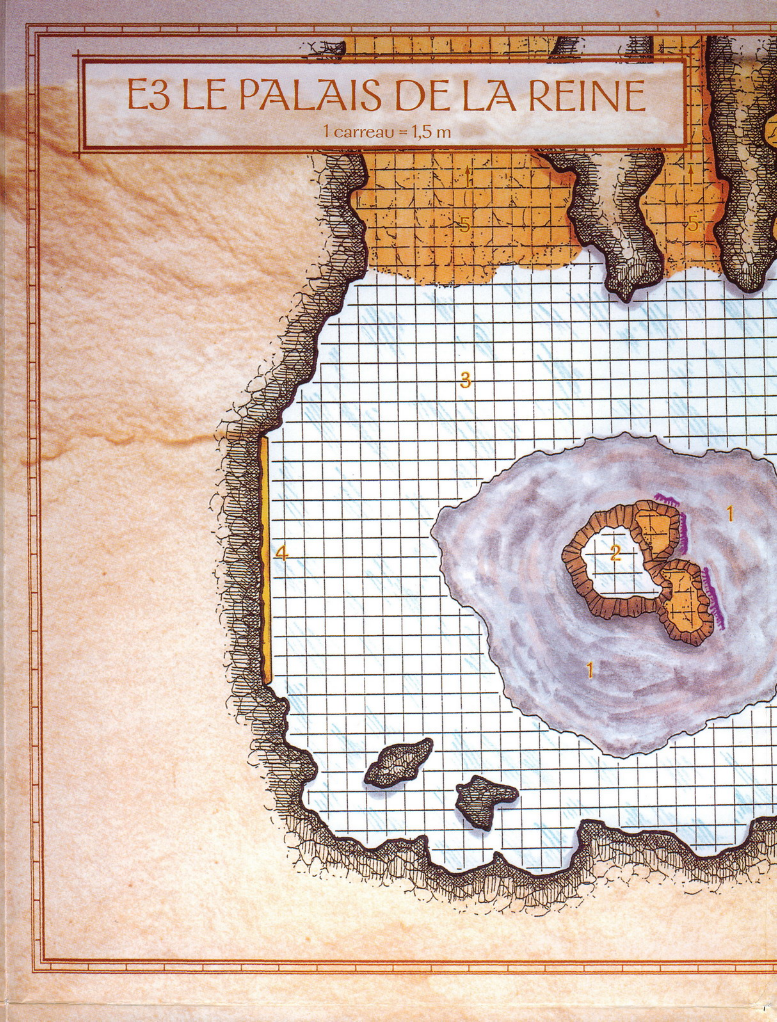
E5

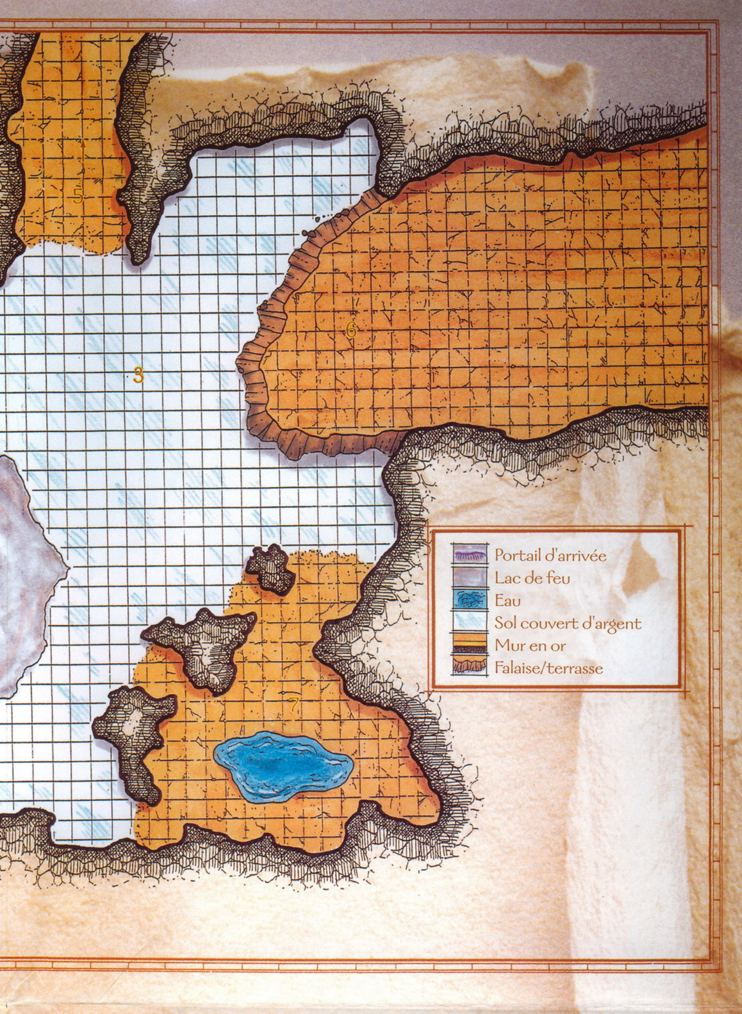
## COULOIR TYPE, COUPE



## COULOIR TYPE, 3




E3 LE PALAIS DE LA REINE
1 carreau = 1,5 m
5
5
3
4
1
2
1



5
3
6
7
Portail d'arrivée
Lac de feu
Eau
Sol couvert d'argent
Mur en or
Falaise/terrasse

# E4 L'ÎLE D'ACYDIKEEN

Échelle en mètres 0 — 60

Section souterraine
Trou naturel
Ligne de niveau
Marais

N


E5 L'ANTRE D'ACYDIKEEN
1 carreau = 3 m
Eau
Table en pierre
Conduit naturel
N
1
2
3
4
5

300 m

## B3 : TOURELLE

1

5

Plan tactique F1

6

5

3

2

Vers 8 (25 m)

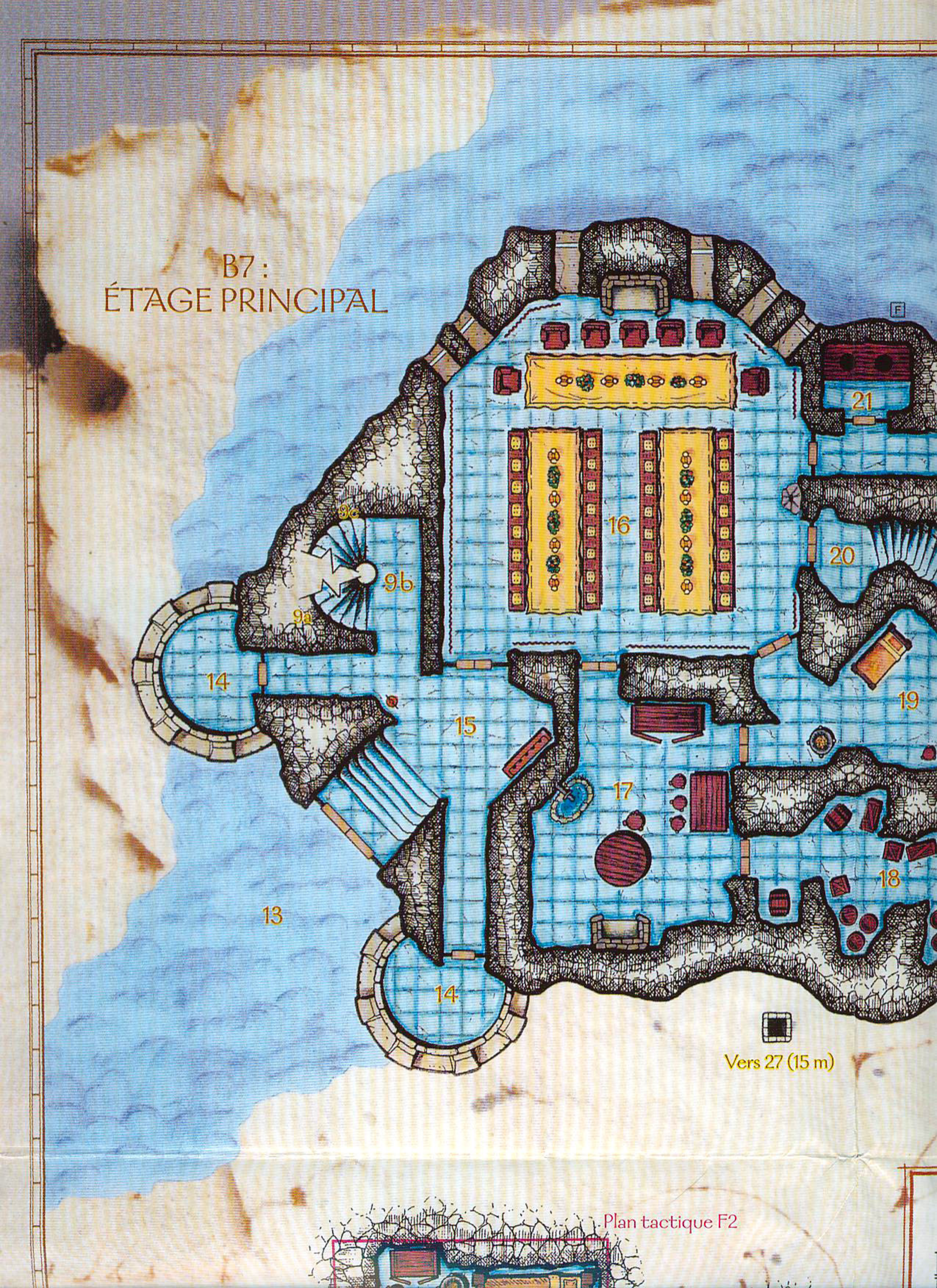
## B4 : REMPARTS

## NIVEAU 1

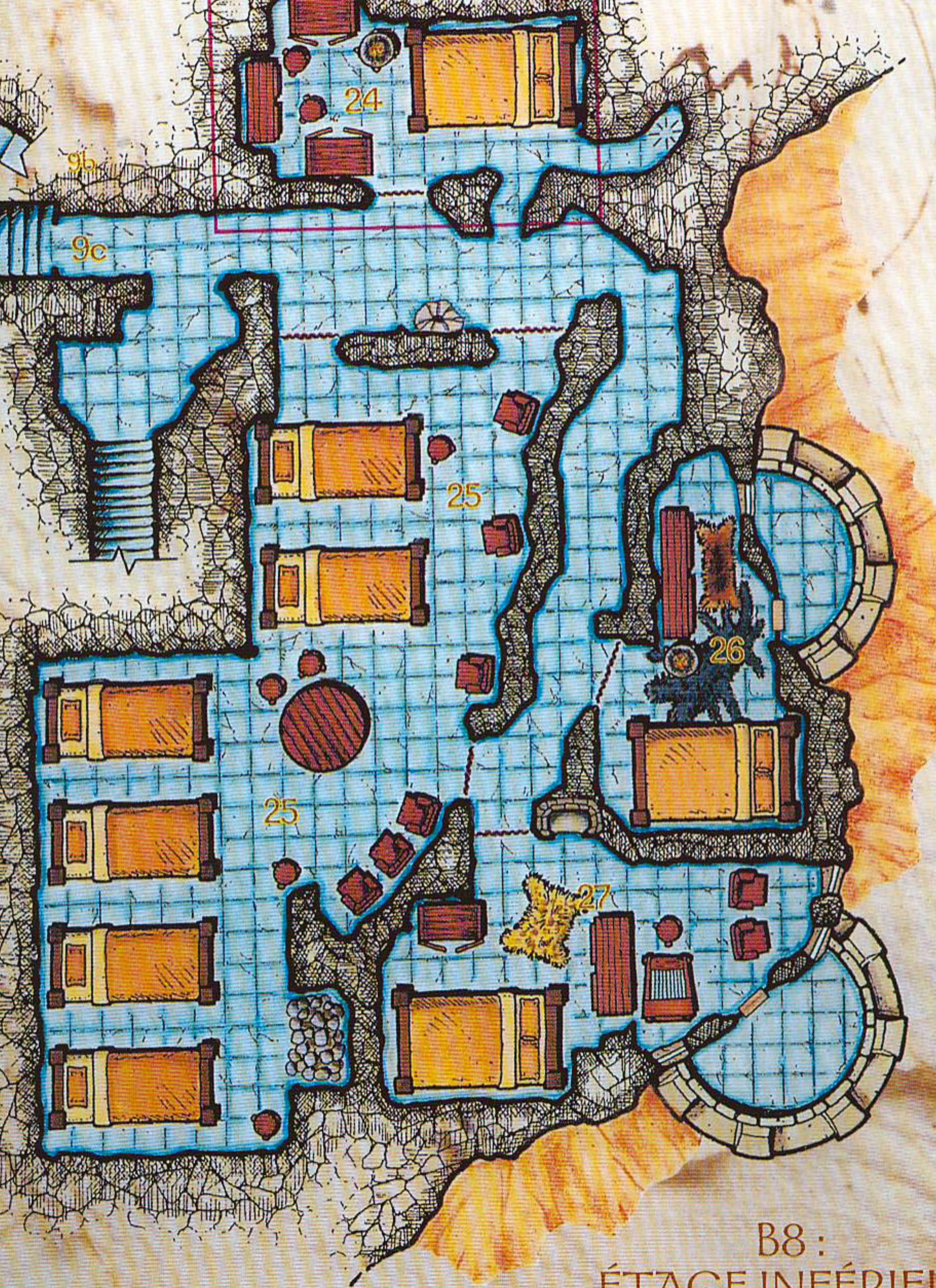


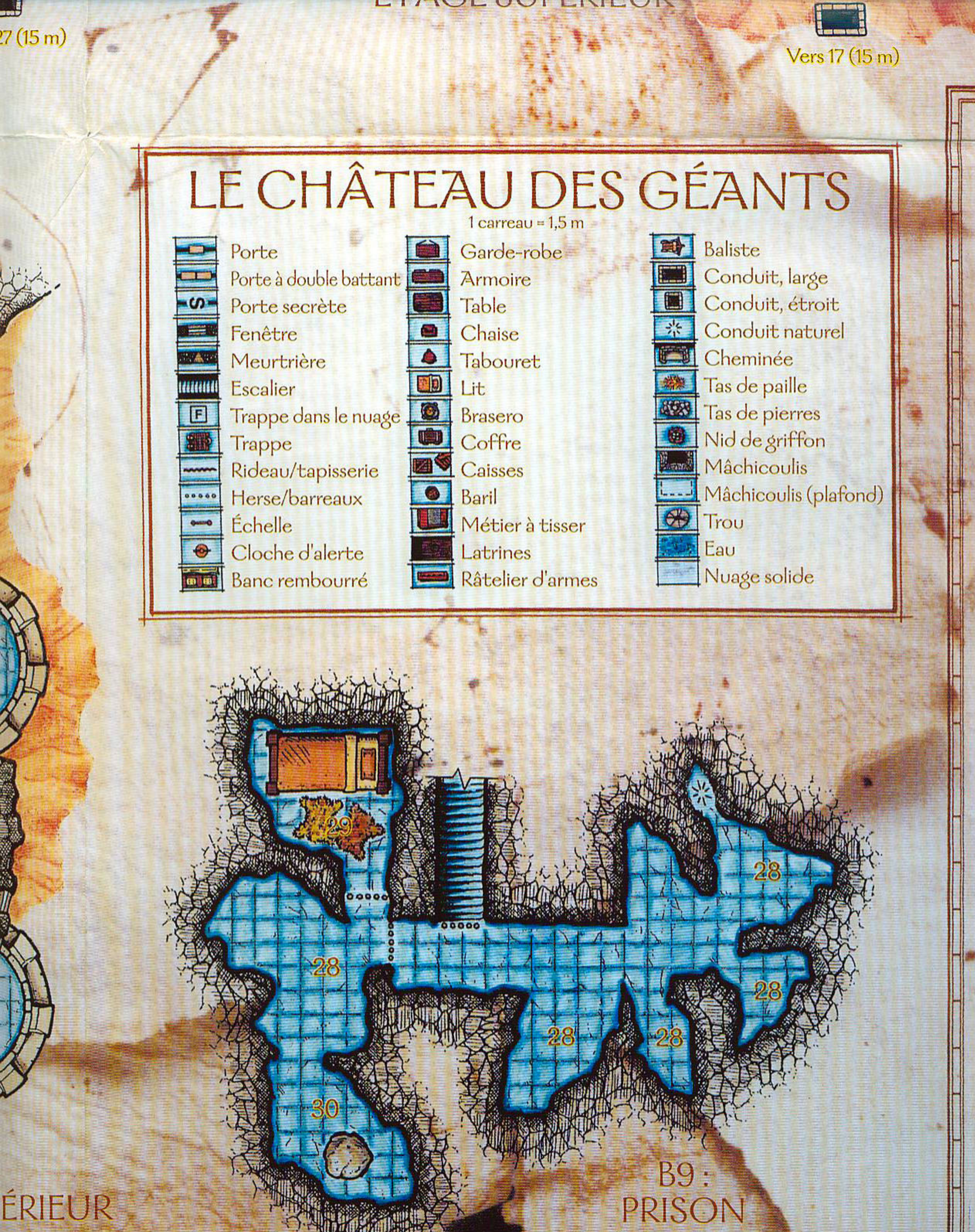


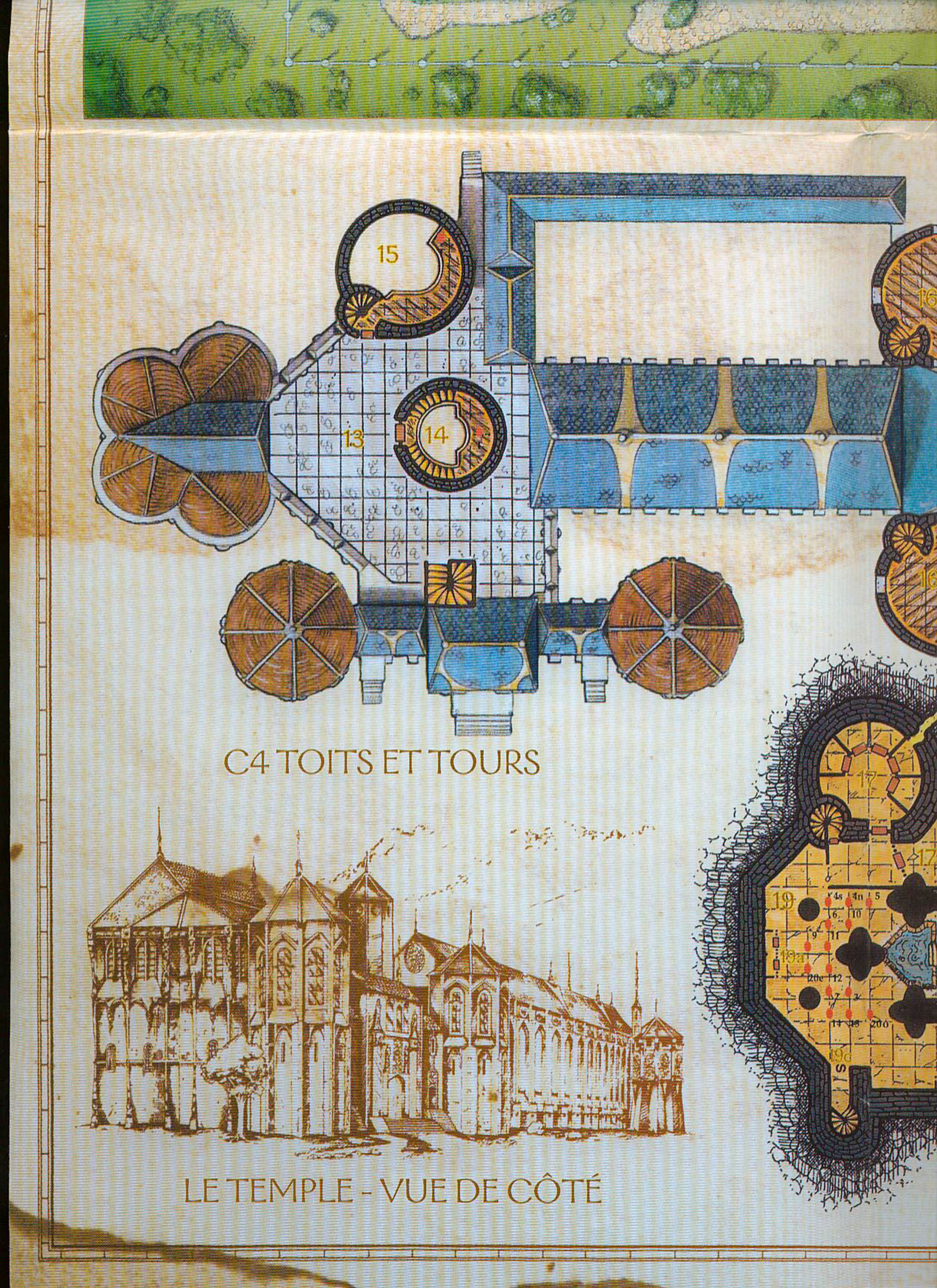
23a
23
F
21
22
20
19
18
(15 m)
B6 :
MÂCHICOULIS
4
Vers 16 (15 m)
11
7
vers 9b
9a
9
12
10
8
B5 :
ÉTAGE SUPÉRIEUR
Vers 17 (15 m)
LE CHÂTEAU DES GÉANTS
1 carreau = 1,5 m
Porte
Garde-robe
Baliste

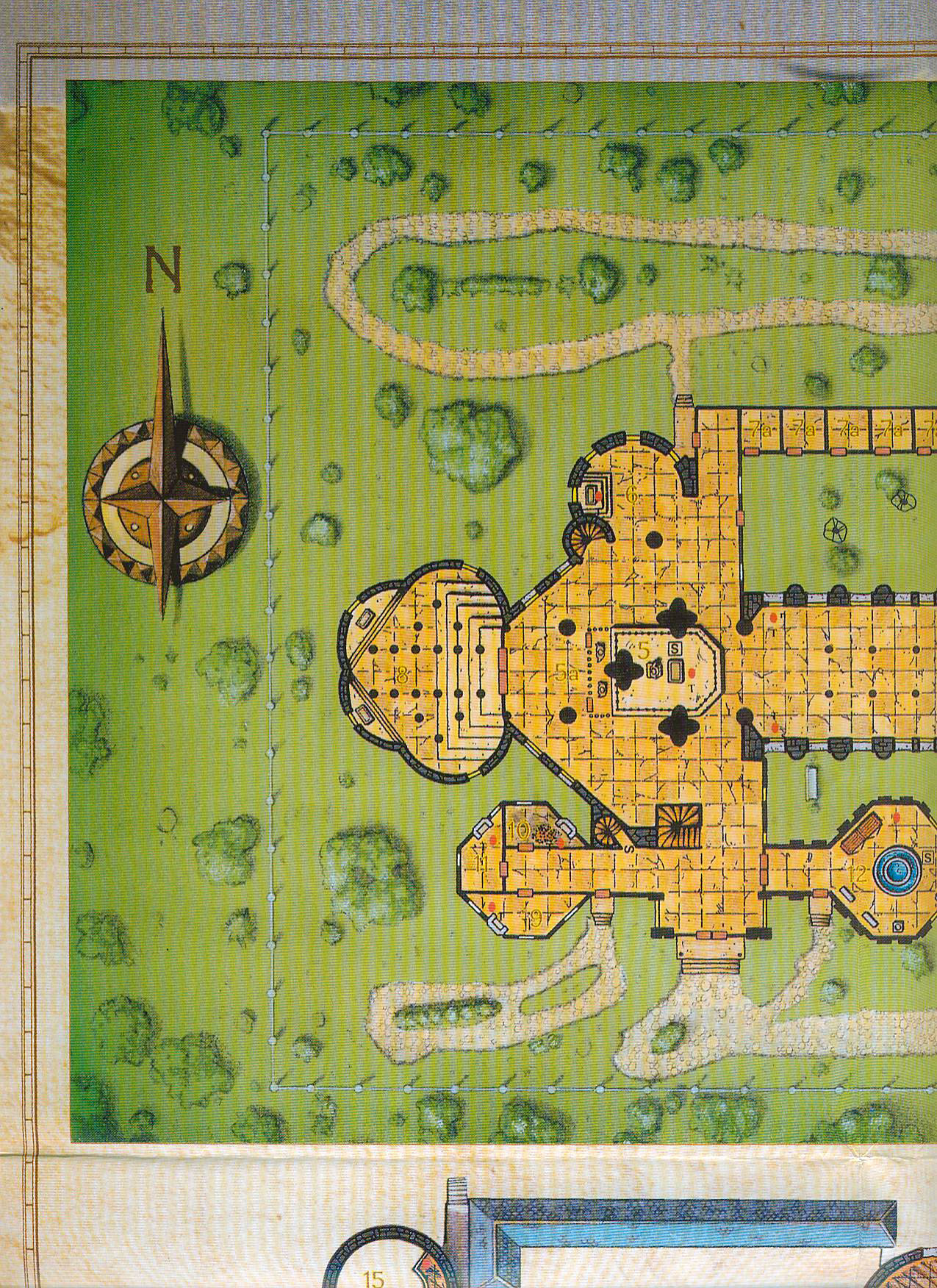


B7 :
ÉTAGE PRINCIPAL
21
16
20
9c
9b
9a
14
19
15
17
13
18
14
Vers 27 (15 m)
Plan tactique F2


Vers 27 (15 m)
Plan tactique F2
24
9b
9c
25
26
25
27
B8 :
ÉTAGE INFÉRIEUR


Vers 17 (15 m)
LE CHÂTEAU DES GÉANTS
1 carreau = 1,5 m
Porte
Porte à double battant
Porte secrète
Fenêtre
Meurtrière
Escalier
Trappe dans le nuage
Trappe
Rideau/tapisserie
Herse/barreaux
Échelle
Cloche d'alerte
Banc rembourré
Garde-robe
Armoire
Table
Chaise
Tabouret
Lit
Brasero
Coffre
Caisses
Baril
Métier à tisser
Latrines
Râtelier d'armes
Baliste
Conduit, large
Conduit, étroit
Conduit naturel
Cheminée
Tas de paille
Tas de pierres
Nid de griffon
Mâchicoulis
Mâchicoulis (plafond)
Trou
Eau
Nuage solide
29
28
28
28
28
28
30
B9 :
PRISON


15
13
14
16
17
19
19a
19c
C4 TOITS ET TOURS
LE TEMPLE - VUE DE CÔTÉ


N
7a
7a
7a
7a
6
8
5
5a
S
10
11
9
12
S
15



7a
7a
7a
7a
7a
7a
7a
7a
7
2
4
12
S
8
C5 REZ-DE-CHAUSSÉE
LE TEMPLE
1 carreau = 1,5 m



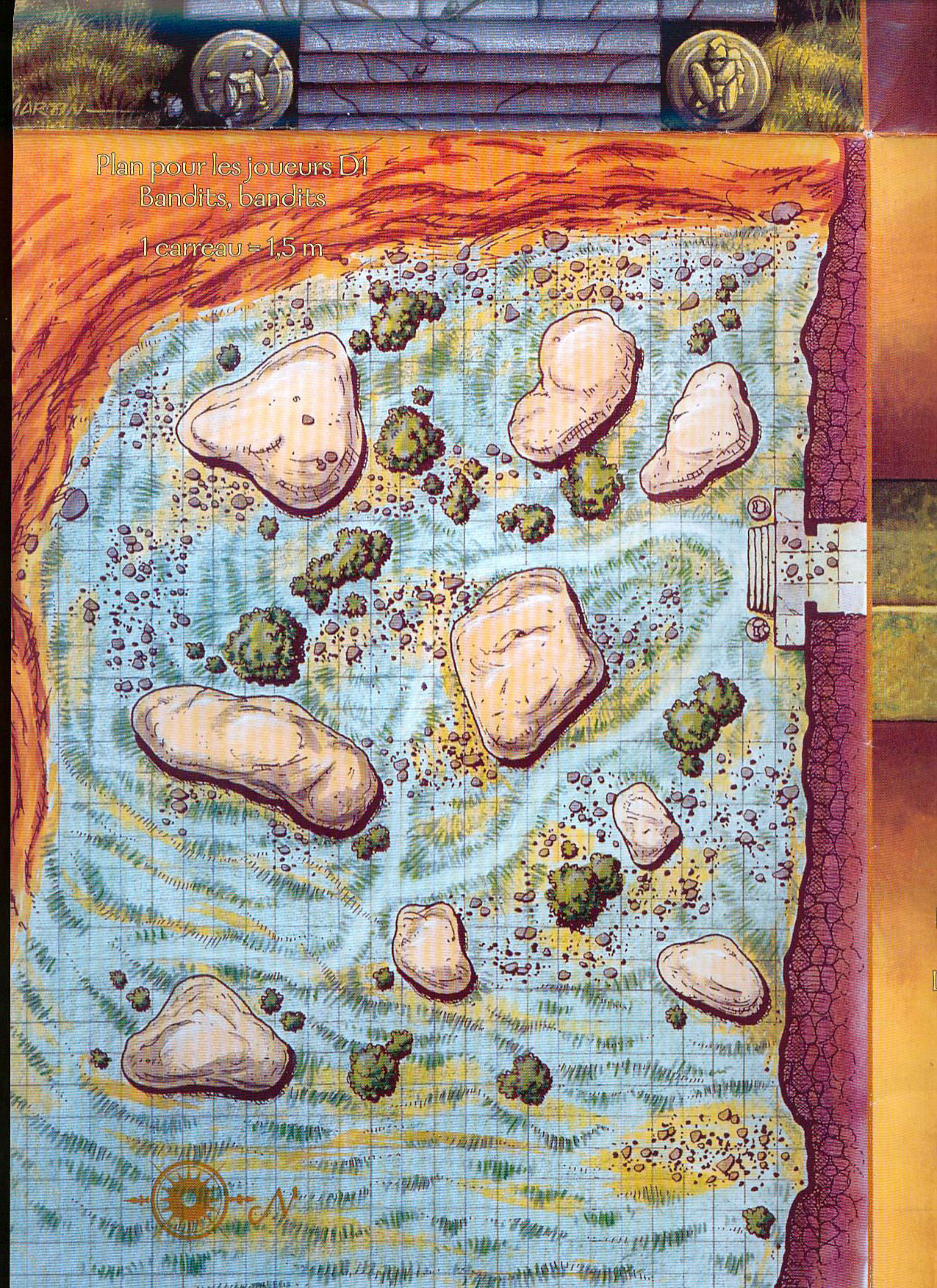

# LE TEMPLE

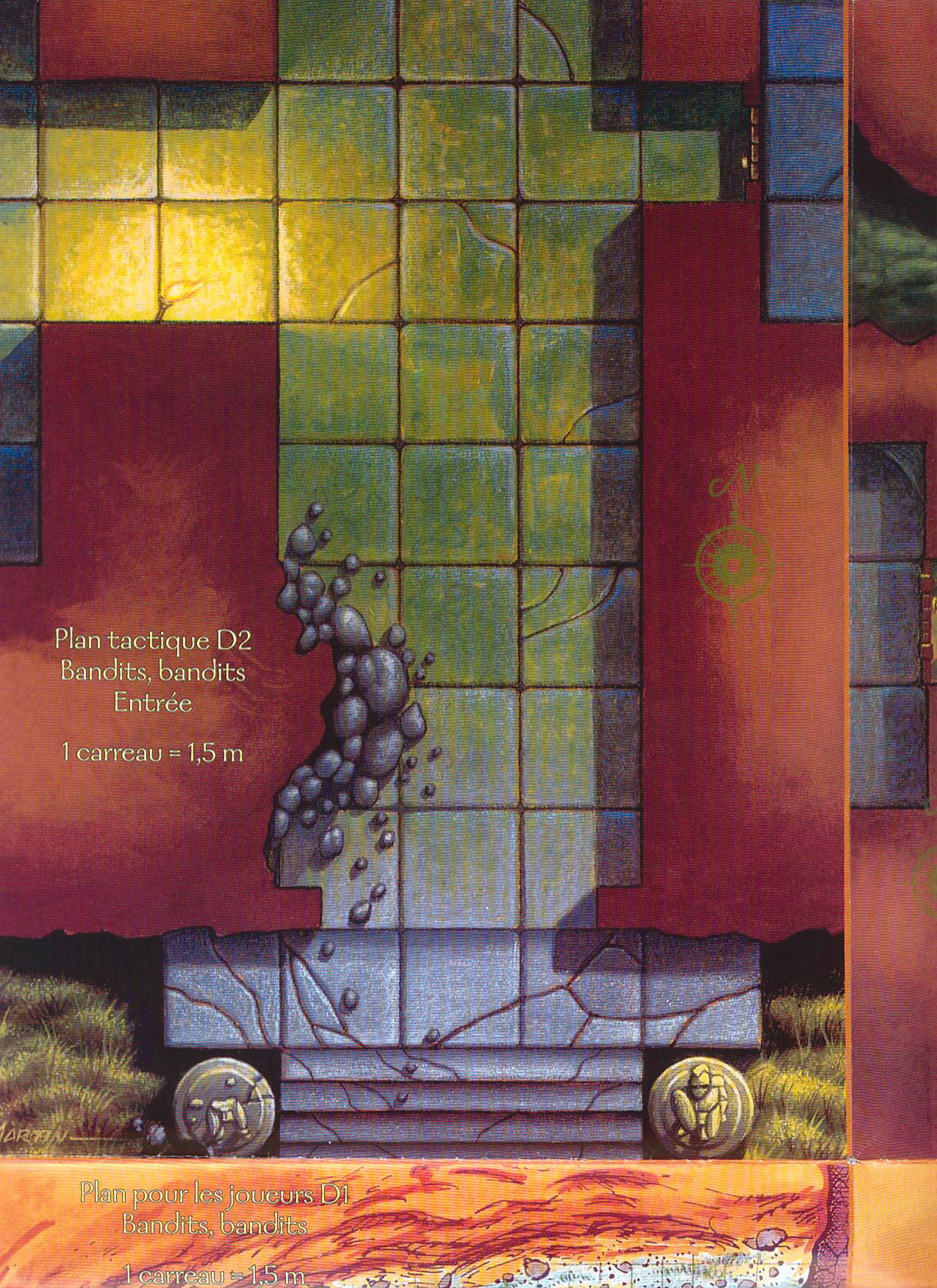
1 carreau = 1,5 m

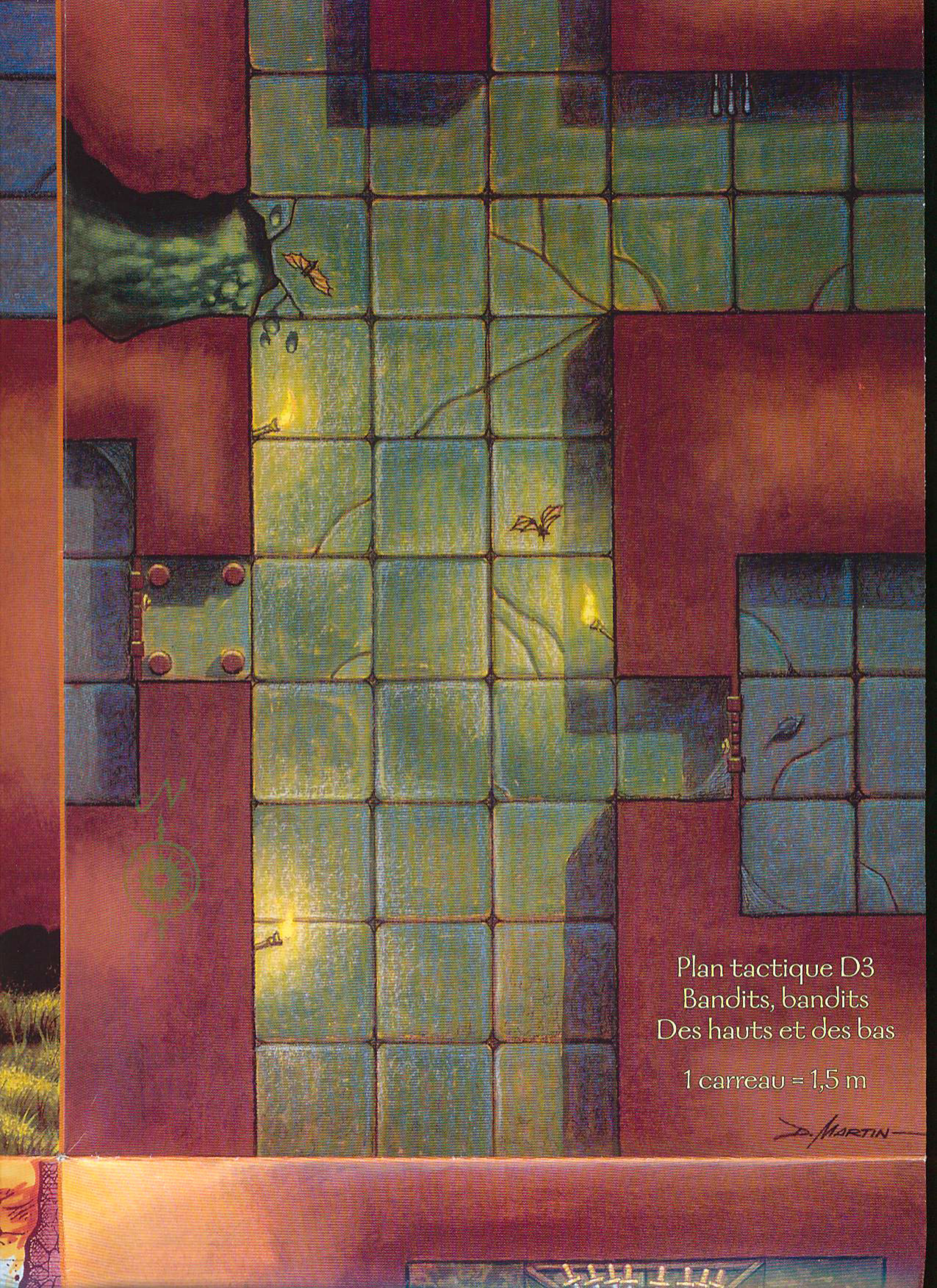
| | |
|---|---|
| Porte | Banc |
| Porte à double battant | Armure |
| Passage secret | Statue |
| Trappe secrète | Cheminée |
| Fenêtre ouverte | Rambarde métallique |
| Fenêtre fermée par une vitre | Dalle |
| Vitrail | Téléporteur |
| Escalier | Braises rougeoyantes |
| Estrade | Trou |
| Colonne | Conduit naturel |
| Autel | Eau |
| Barreaux métalliques | Parquet |

16
16
17
17a
21
20
18
20
20
19c
19b
N

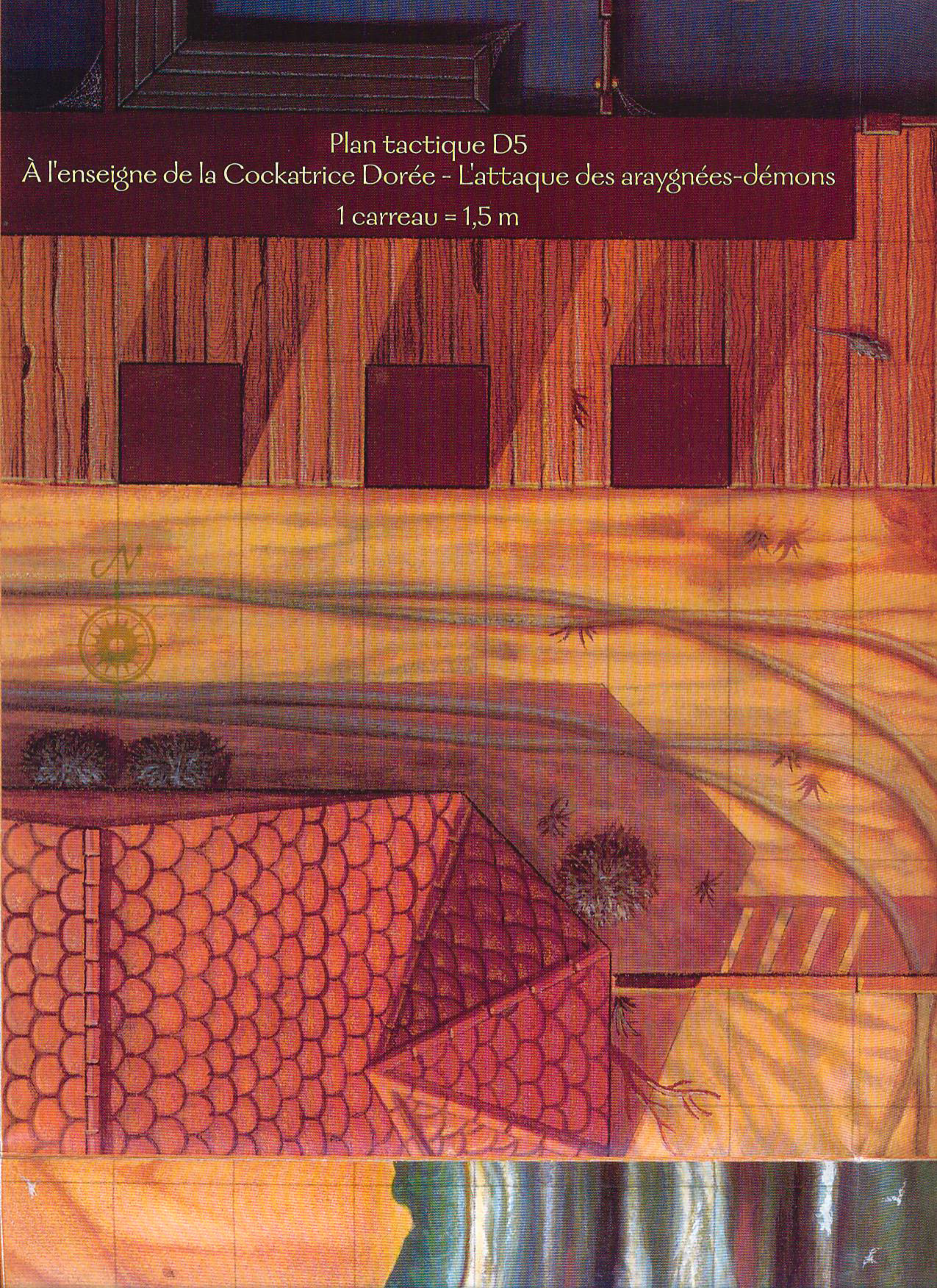
C6
LES CRYPTES

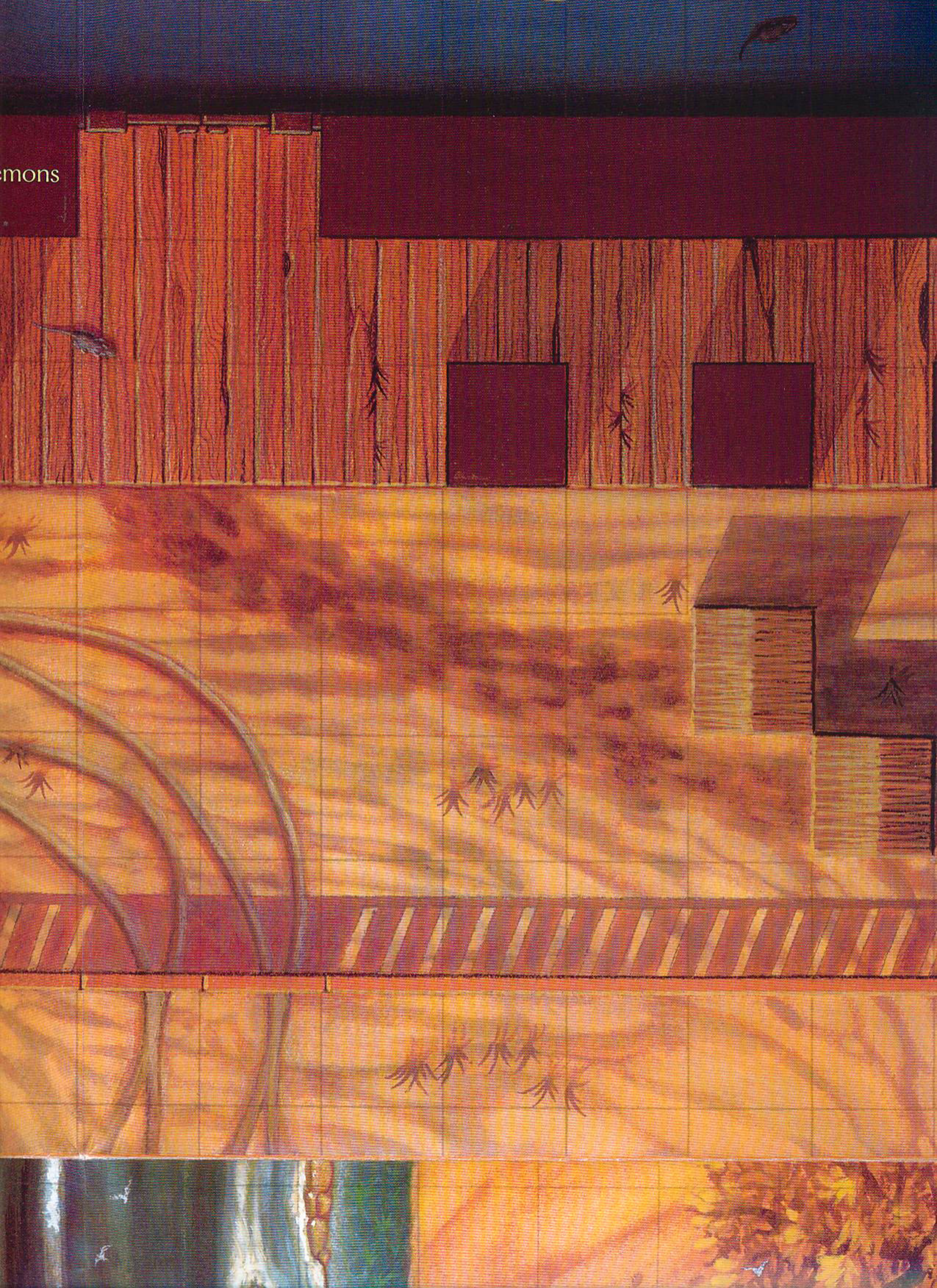

Plan pour les joueurs D1
Bandits, bandits
1 carreau = 1,5 m
N


Plan tactique D2
Bandits, bandits
Entrée
1 carreau = 1,5 m
N
Plan pour les joueurs D1
Bandits, bandits
1 carreau = 1,5 m


Plan tactique D3
Bandits, bandits
Des hauts et des bas
1 carreau = 1,5 m
D. MARTIN

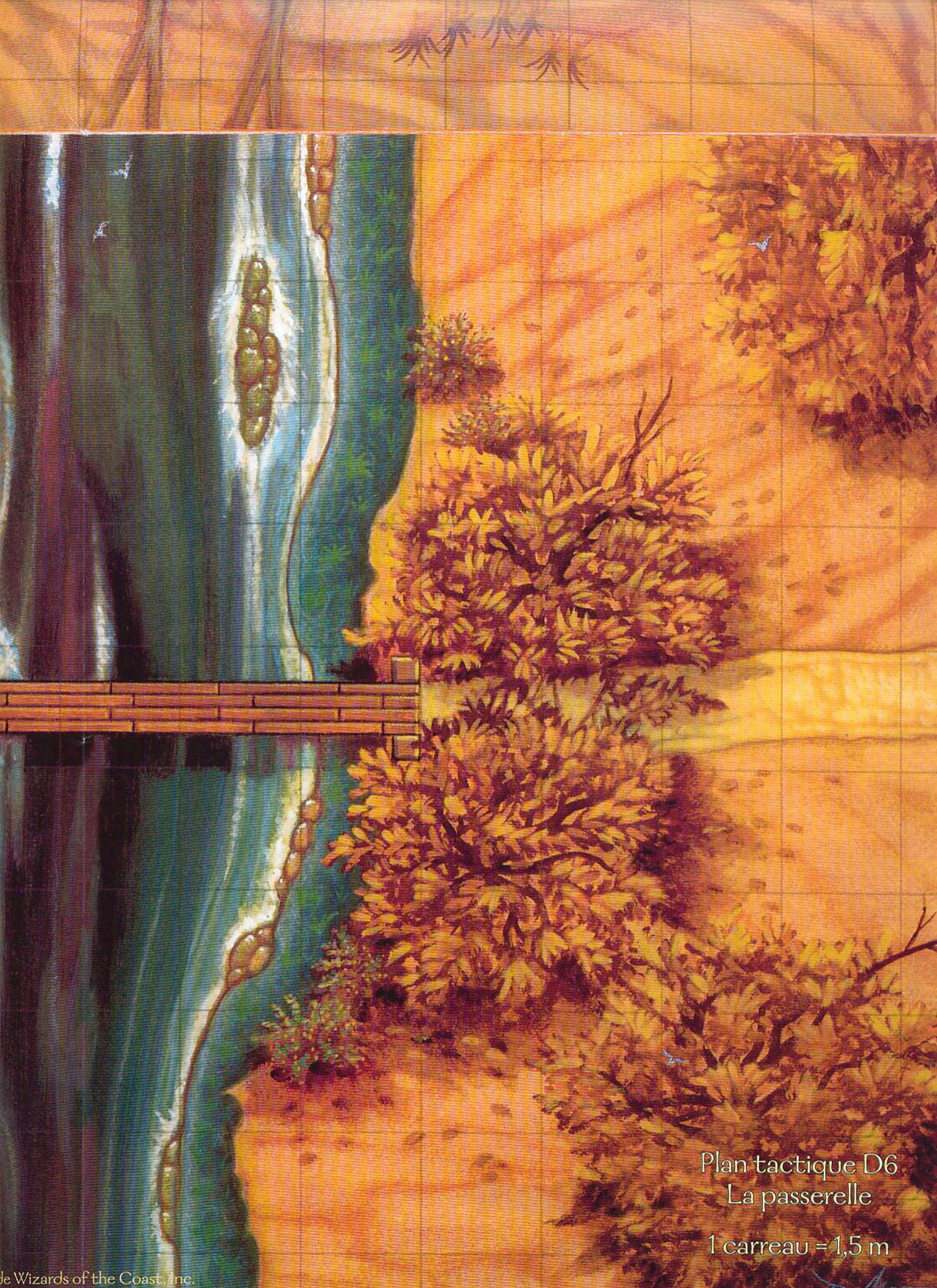

Des hauts et des bas
1 carreau = 1,5 m
D. Martin
Plan tactique D4
Bandits, bandits
Les orques du sud
1 carreau = 1,5 m


Plan tactique D5
À l'enseigne de la Cockatrice Dorée - L'attaque des araygnées-démons
1 carreau = 1,5 m
N


emons



Le Sceptre aux Sept Morceaux, poster D.


Plan tactique D6
La passerelle
1 carreau = 1,5 m

La salle du Scep

1 carreau = 1,5

Plan tactique F1
Le château des géants des nuages
Entrée supérieure

1 carreau = 1,5 m

N

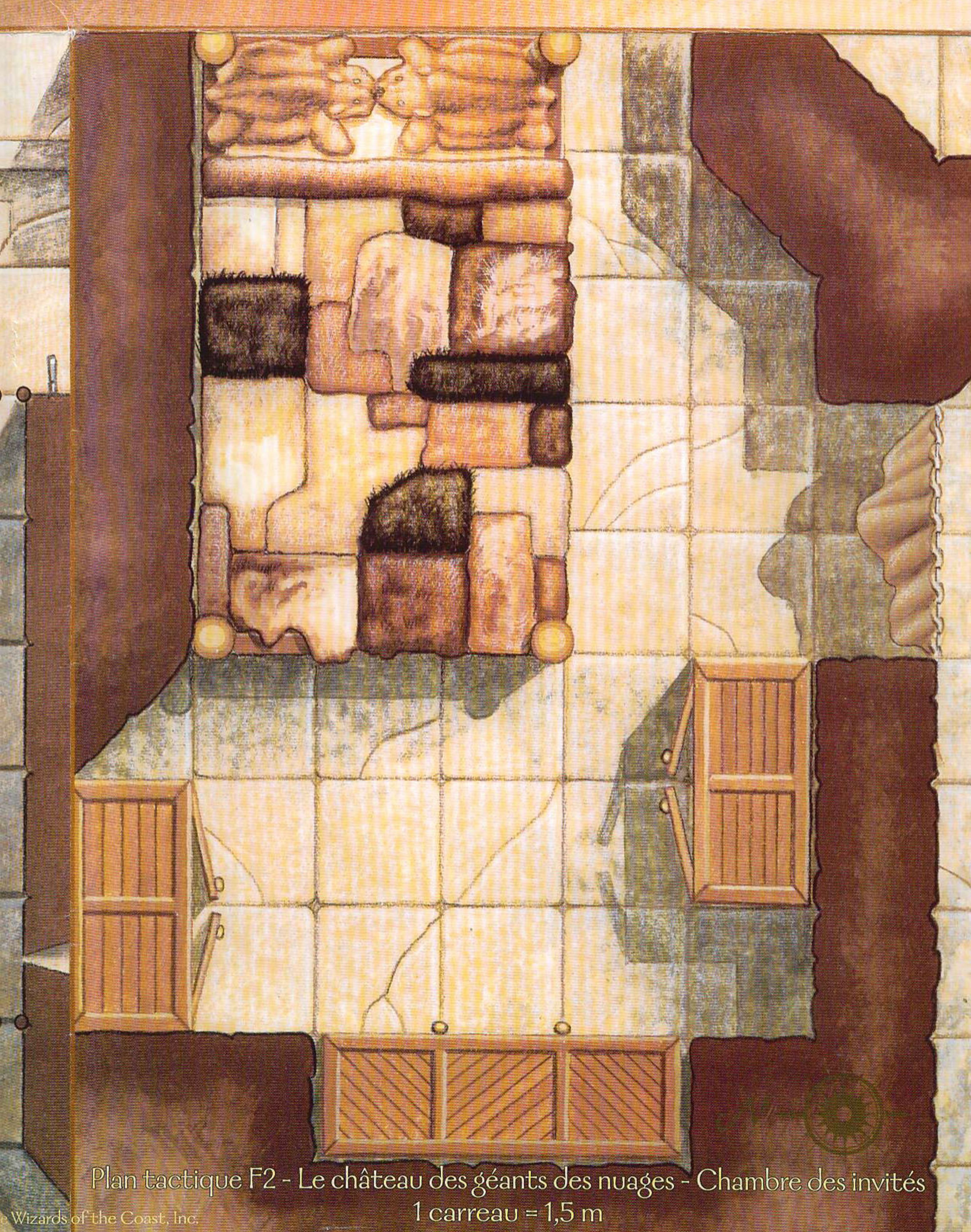
MARTIN

Plan t

salle du Sceptre

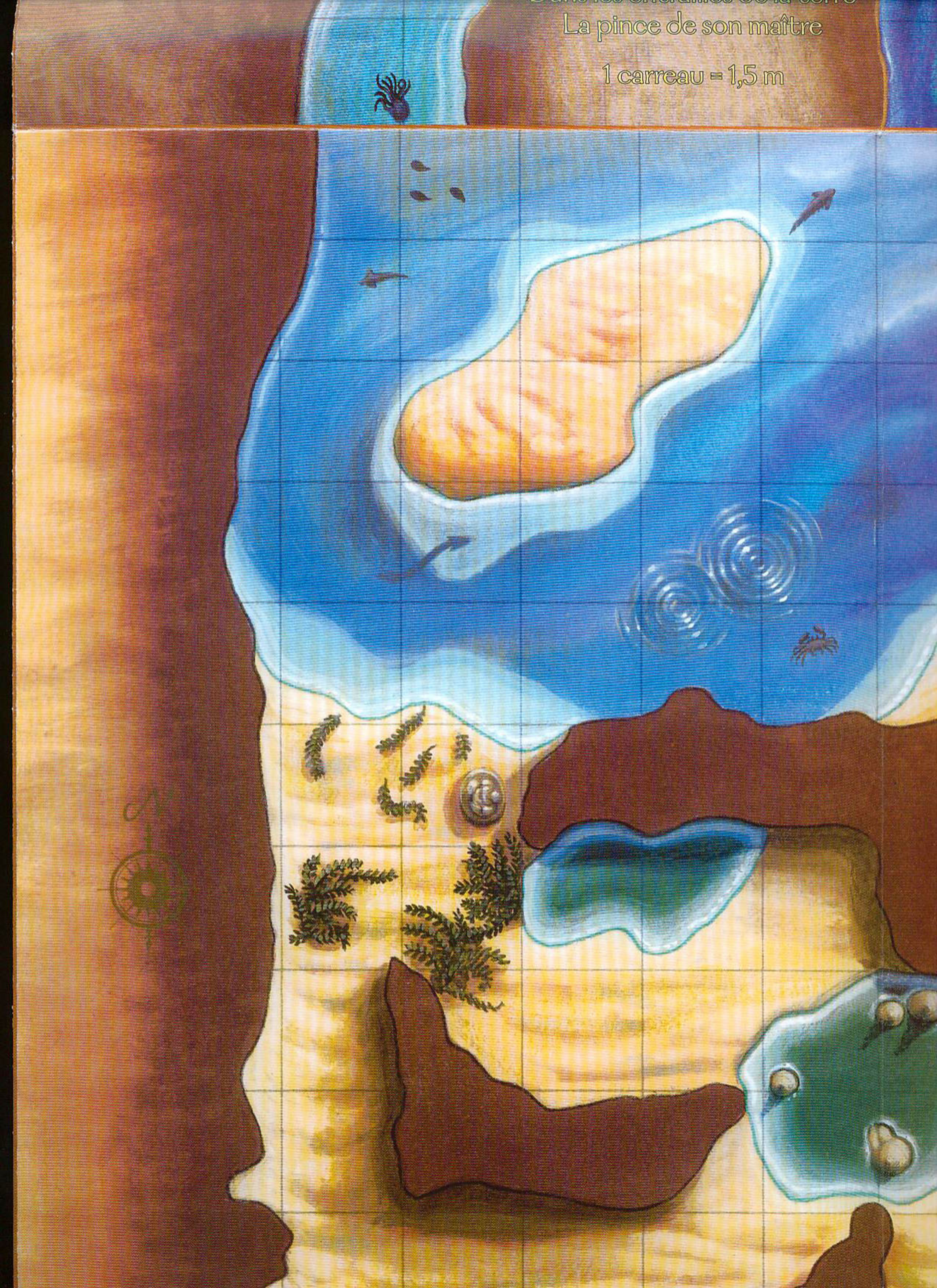
carreau = 1,5 m

D. Martin



Plan tactique F2 - Le château des géants des nuages - Chambre des invités

1 carreau = 1,5 m


La pince de son maître
1 carreau = 1,5 m

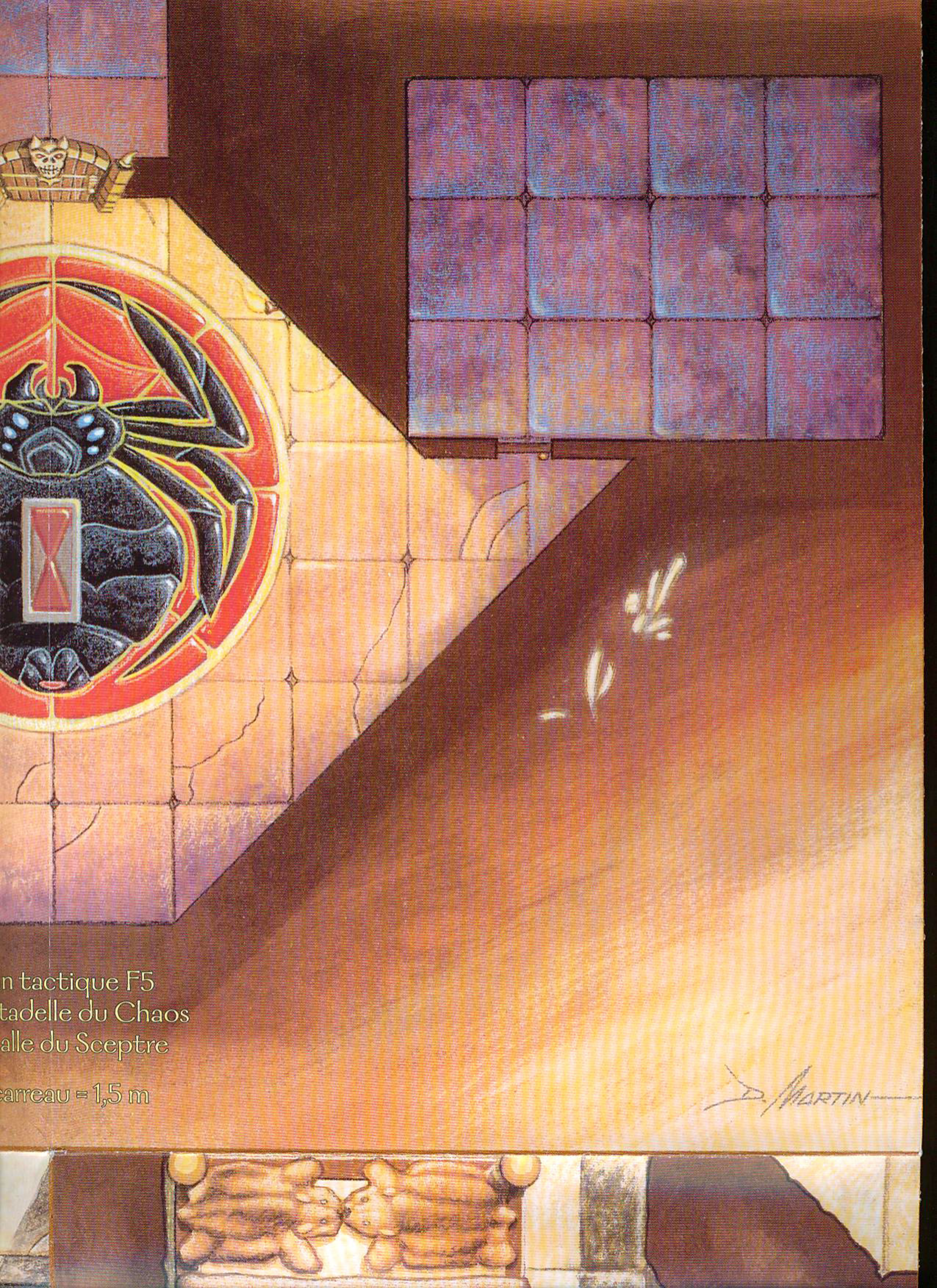



Plan tactique F3 - Dans les entrailles de la terre - Salles 18 et 19
1 carreau = 1,5 m


N
Plan tactique F4
Dans les entrailles de la terre
La pince de son maître
1 carreau = 1,5 m


terre
re
D. Martin


Plan tactique F5
La Citadelle du Ch
La salle du Scept
1 carreau = 1,5 m



n tactique F5
tadelle du Chaos
alle du Sceptre
carreau = 1,5 m
D. Martin